

# MODULHANDBUCH

## **User Experience and Interaction Consultant (IU)**

Weiterbildung User Experience and Interaction  
Consultant (UPS-DPUEIC)

n/a ECTS

**Fernstudium**

Klassifizierung: Diploma

# Inhaltsverzeichnis

---

## 1. Semester

### **Modul DLBKPSKPS: Kommunikationspsychologie**

Modulbeschreibung .....7

Kurs DLBKPSKPS01: Kommunikationspsychologie .....9

### **Modul DLBUXEP: Experience Psychology**

Modulbeschreibung .....15

Kurs DLBUXEP01: Experience Psychology .....17

### **Modul DLBUXHCI: Human Computer Interaction**

Modulbeschreibung .....21

Kurs DLBUXHCI01: Human Computer Interaction .....23

### **Modul DLBMISGDM: Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien**

Modulbeschreibung .....27

Kurs DLBMISGDM01: Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien .....29

---



# 1. Semester

---



# Kommunikationspsychologie

Modulcode: DLBKPSKPS

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> n/a	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	--------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b>	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	-----------------------------	--------------------------------------

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Christoph Böhmert (Kommunikationspsychologie)

## Kurse im Modul

- Kommunikationspsychologie (DLBKPSKPS01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Kombistudium  
Klausur, 90 Minuten

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Geschichte der Kommunikationspsychologie
- Kommunikationsbegriffe, Theorien und Modelle
- Kommunikationsformen und -störungen (verbal, nonverbal, digital)
- Anwendungsfelder der Kommunikationspsychologie

**Qualifikationsziele des Moduls****Kommunikationspsychologie**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Grundlegende Konzepte der Kommunikationspsychologie zu verstehen und zu reflektieren.
- Konzepte geschichtlich/perspektivisch einordnen zu können.
- Modelle der Kommunikationspsychologie anzuwenden.
- Anwendungsfelder der Kommunikationspsychologie zu benennen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Psychologie

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Gesundheit & Soziales



# Kommunikationspsychologie

Kurscode: DLBKPSKPS01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		n/a	keine

## Beschreibung des Kurses

Dieser Kurs bietet den Studierenden einen grundlegenden Überblick zur Herkunft, zu verschiedenen Ansätzen, Theorien und praktischen Methoden der Kommunikationspsychologie. Nach der Auseinandersetzung mit grundlegenden Begriffsbestimmungen von Kommunikationsprozessen zwischen Sender und Empfänger werden die wichtigsten Vertreter, Theorien und Modelle der Kommunikationspsychologie behandelt. Es werden verschiedene Kommunikationsformen - wie verbal, nonverbal, gewaltfrei oder interkulturell - kritisch reflektiert. Aus psychologischer Perspektive wird betrachtet, wie Kommunikationsstörungen entstehen und gelöst werden können. Schließlich setzt sich der Kurs mit medialer und digitaler Massenkommunikation auseinander und zeigt auf, in welchen praktischen Feldern Kommunikationspsychologie zum Einsatz kommen kann.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- Grundlegende Konzepte der Kommunikationspsychologie zu verstehen und zu reflektieren.
- Konzepte geschichtlich/perspektivisch einordnen zu können.
- Modelle der Kommunikationspsychologie anzuwenden.
- Anwendungsfelder der Kommunikationspsychologie zu benennen.

## Kursinhalt

1. Begriffsbestimmung
  - 1.1 Was ist Kommunikation?
  - 1.2 Was ist Kommunikationspsychologie?
2. Geschichte der Kommunikationspsychologie
  - 2.1 Vorwissenschaftliche Beispiele
  - 2.2 Antike
  - 2.3 Mittelalter
  - 2.4 Aufklärung
  - 2.5 Moderne

3. Theoretische Grundlagen
  - 3.1 Was sind kommunikationspsychologische Theorien
  - 3.2 Der symbolische Interaktionismus
  - 3.3 Die Theorie des kommunikativen Handelns
  - 3.4 Sozialer Konstruktivismus
4. Kommunikationsmodelle
  - 4.1 Paul Watzlawick: Axiome der Kommunikation
  - 4.2 Lasswell-Formel
  - 4.3 Kommunikationsquadrat Schulz von Thun
  - 4.4 Neurolinguistisches Programmieren (NLP)
5. Arten der Kommunikation
  - 5.1 Verbale versus nonverbale Kommunikation
  - 5.2 Empathie und gewaltfreie Kommunikation
  - 5.3 Interkulturelle Kommunikation
6. Kommunikationsstörungen
  - 6.1 Stereotypes Denken
  - 6.2 Heuristiken und Biases
  - 6.3 Gruppendenken
7. Kommunikation mit Medien
  - 7.1 Massenmedien
  - 7.2 Soziale Netzwerke
  - 7.3 Mensch-Computer-Interaktion
8. Kommunikationspsychologie in der Praxis
  - 8.1 Psychologie der Verhandlungsführung
  - 8.2 Verkaufspsychologie
  - 8.3 Psychologie der Weiterbildung
  - 8.4 Psychologie des (sozialen) Netzwerkes

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Frindte, W. (2002): Einführung in die Kommunikationspsychologie. Belz, Weinheim/Basel.
- Röhner, J./Schütz, A. (2016): Psychologie der Kommunikation. Lehrbuch. 2. Auflage, Springer VS, Wiesbaden.
- Rosenberg, M. B. (2016): Gewaltfreie Kommunikation. Eine Sprache des Lebens. 12. Auflage, Junfermann, Paderborn.
- Schulz von Thun, F. (2013): Miteinander reden 1. Störungen und Klärungen. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg.
- Trepte, S./Reinecke, L. (2013): Medienpsychologie. Verlag W. Kohlhammer, Stuttgart.
- Watzlawick, P./Beavin, J. H./Jackson, D. D. (2017): Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. 13. Auflage, Hogrefe, Stuttgart.

**Studienformat Kombistudium**

<b>Studienform</b> Kombistudium	<b>Kursart</b> Vorlesung
------------------------------------	-----------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b>	<b>Präsenzstudium</b>	<b>Tutorium</b>	<b>Selbstüberprüfung</b>	<b>Praxisanteil</b>	<b>Gesamt</b>
90 h	0 h	30 h	30 h	0 h	150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

DLBKPSKPS01

## Experience Psychology

Modulcode: DLBUXEP

<b>Modultyp</b> s. Curriculum	<b>Zugangsvoraussetzungen</b> keine	<b>Niveau</b> BA	<b>ECTS</b> n/a	<b>Zeitaufwand Studierende</b> 150 h
----------------------------------	--	---------------------	--------------------	---

<b>Semester</b> s. Curriculum	<b>Dauer</b> Minimaldauer: 1 Semester	<b>Regulär angeboten im</b> WiSe/SoSe	<b>Unterrichtssprache</b> Deutsch
----------------------------------	---	--	--------------------------------------

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Experience Psychology)

### Kurse im Modul

- Experience Psychology (DLBUXEP01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Physiologische und psychologische Grundlagen des Nutzererlebens
- Zukünftige Mensch-Maschine Beziehungen vor dem Hintergrund künstlicher Intelligenz
- Emotionale Wirkung von Design
- Gestaltungsaspekte des Nutzererlebens

**Qualifikationsziele des Moduls****Experience Psychology**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- physiologische und psychologische Grundlagen des Nutzererlebens zu skizzieren.
- die emotionale Wirkung von Design und Typographie zu verstehen und gezielt anzuwenden.
- Prinzipien des Emotional Design anzuwenden.
- Entwicklungen der Mensch-Maschine Beziehung vor dem Hintergrund zukünftiger Technologien wie z.B. künstlicher Intelligenz zu verstehen.
- Aspekte der Gestaltung des Nutzererlebens zu verstehen und anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Psychologie

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Gesundheit & Soziales



# Experience Psychology

Kurscode: DLBUXEP01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		n/a	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, den Studierenden psychologische und physiologische Grundlagen des Menschen zu vermitteln, die für die Gestaltung digitaler Produkte und Dienstleistungen von großer Bedeutung sind. Hierfür wird zunächst ein Überblick über die psychologischen Aspekte des Nutzererlebens gegeben. Neben Emotionen, Motiven und Persönlichkeitsmerkmalen wird auch auf die Funktionen des Gehirns eingegangen. Weiterhin vermittelt der Kurs, welche emotionale Wirkung durch den Einsatz von Bildern, Farben und Formen sowie Typographie erzeugt werden kann. Es werden Prinzipien des Emotional Design vermittelt. Darüber hinaus wird auf die Wirkung zukünftiger Technologien wie beispielsweise künstlicher Intelligenz in der Beziehung zwischen Mensch und Maschine eingegangen. Einen inhaltlichen Schwerpunkt bilden abschließend Aspekte der Gestaltung des Nutzererlebens.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- physiologische und psychologische Grundlagen des Nutzererlebens zu skizzieren.
- die emotionale Wirkung von Design und Typographie zu verstehen und gezielt anzuwenden.
- Prinzipien des Emotional Design anzuwenden.
- Entwicklungen der Mensch-Maschine Beziehung vor dem Hintergrund zukünftiger Technologien wie z.B. künstlicher Intelligenz zu verstehen.
- Aspekte der Gestaltung des Nutzererlebens zu verstehen und anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffsklärungen
  - 1.1 Begriffsklärungen
  - 1.2 Nutzererleben im Laufe der Zeit
  - 1.3 Zusammenspiel: Psychologie und Design
2. Wie „Experience“ im Gehirn funktioniert
  - 2.1 Die Anatomie des menschlichen Gehirns
  - 2.2 Limbisches System
  - 2.3 Hauptkomponenten einer Nervenzelle
  - 2.4 Kognition

3. Was uns antreibt: Emotionen, Motive und Persönlichkeitsmerkmale
  - 3.1 Aktivierende Prozesse und Emotionen
  - 3.2 Motive, Ziele und Einstellungen
  - 3.3 Persönlichkeitsmerkmale des Menschen
  - 3.4 Relevanz, Glaubwürdigkeit und Differenzierung
4. Emotional Design: Rückblick und Zukunft
  - 4.1 Verschiedene Ebenen des Emotional Design
  - 4.2 Design Prinzipien des Emotional Design
  - 4.3 Emotional Design und Technologie
  - 4.4 Emotion und künstliche Intelligenz
  - 4.5 Die Zukunft der Mensch Maschine Beziehung
5. Wie Design wirkt
  - 5.1 Wie Bilder wirken
  - 5.2 Wie Farben wirken
  - 5.3 Wie Formen wirken
6. Wie Typografie wirkt
  - 6.1 Grundlagen der Typografie
  - 6.2 Wirkung von Typografie
  - 6.3 Typografie gezielt einsetzen
7. Die Gestaltung des Nutzererlebens
  - 7.1 Von der Gebrauchstauglichkeit zum Informationserleben
  - 7.2 Gestaltung des Flow Erlebens
  - 7.3 Die Rolle von Ästhetik
  - 7.4 Emotional begeistern

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Evans, D.C. (2017): Bottlenecks: Aligning UX Design with User Psychology. Apress, Springer Science + Business, New York.
- Kahnemann, D. (2011): Thinking, fast and slow. Penguin Books, London.
- Mangold, R. (2015): Informationspsychologie: Wahrnehmen und Gestalten in der Medienwelt. 2. Auflage, Springer Verlag, Wiesbaden.
- Norman, D. (2013): The design of everyday things. Revised and expanded edition. Basic Books, New York.
- Robier, J. (2016): Das einfache und emotionale Käuferlebnis: Mit Usability, User Experience und Customer Experience anspruchsvolle Kunden gewinnen. Springer Verlag, Wiesbaden.
- Turner, P. (2017): A Psychology of User Experience. Human Computer Interaction Series. Springer International Publishing, Cham/Schweiz.
- Van de Sand, F. (2017): User Experience Identity. Mit Neuropsychologie digitale Produkte zu Markenbotschaftern machen. Springer Gabler, Wiesbaden.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input checked="" type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

# Human Computer Interaction

Modulcode: DLBUXHCI

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	n/a	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Human Computer Interaction)

## Kurse im Modul

- Human Computer Interaction (DLBUXHCI01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Grundlagen der Informationsverarbeitung des Menschen
- Physiologische und psychologische Aspekte der Wahrnehmung, Kognition und Handlungsausführung des Menschen
- Technische Rahmenbedingungen der Mensch-Computer Interaktion
- Trends in der Mensch-Computer Interaktion

**Qualifikationsziele des Moduls****Human Computer Interaction**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die menschlichen Grundlagen der Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, Kognition und Motorik zu verstehen, um diese für eine benutzerfreundliche Gestaltung von Bedienschnittstellen anzuwenden.
- technische Rahmenbedingungen bei der Gestaltung der Benutzerschnittstellen zu verstehen.
- aktuelle Trends in der Mensch-Computer Interaktion zu kennen und zu analysieren.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Informatik & Software-Entwicklung

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich It & Technik

# Human Computer Interaction

Kurscode: DLBUXHCI01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		n/a	keine

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, den Studierenden grundlegende Aspekte der Interaktion zwischen Mensch und Computern zu vermitteln. Für eine benutzerfreundliche Gestaltung von Schnittstellen an Computern, Maschinen und Geräten ist eine genaue Kenntnis der menschlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten nötig. Die inhaltlichen Schwerpunkte des Kurses liegen auf der Vermittlung von Grundlagen der menschlichen Informationsverarbeitung. Ein besonderes Augenmerk wird auf die physiologischen und psychologischen Aspekte der Wahrnehmung, Kognition und Motorik gelegt. Neben Grundlagen auf der Seite des Menschen werden auch grundlegende technische Rahmenbedingungen auf der Seite der Maschine vorgestellt. Abschließend werden Trends der Mensch-Computer Interaktion diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die menschlichen Grundlagen der Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, Kognition und Motorik zu verstehen, um diese für eine benutzerfreundliche Gestaltung von Bedienschnittstellen anzuwenden.
- technische Rahmenbedingungen bei der Gestaltung der Benutzerschnittstellen zu verstehen.
- aktuelle Trends in der Mensch-Computer Interaktion zu kennen und zu analysieren.

## Kursinhalt

1. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion
  - 1.1 Begriffsdefinitionen
  - 1.2 Herausforderungen in der Mensch Computer Interaktion
  - 1.3 Grundmodelle menschlicher Informationsverarbeitung
2. Wahrnehmung
  - 2.1 Sehsinn und visuelle Wahrnehmung
  - 2.2 Gestaltgesetze
  - 2.3 Attentive und Präattentive Wahrnehmung
  - 2.4 Hörsinn und auditive Wahrnehmung
  - 2.5 Tastsinn und Propriozeption
  - 2.6 Geruchs- und Geschmackswahrnehmung

3. Kognition, Motorik
  - 3.1 Gedächtnistypen und kognitive Prozesse
  - 3.2 Belastung durch Mehrfachaufgaben
  - 3.3 Messen der kognitiven Beanspruchung
  - 3.4 Entscheidungsfindung und-zeiten
  - 3.5 Motorik
4. Mentale Modelle und Fehler
  - 4.1 Mentale Modelle
  - 4.2 Fehler des Benutzers
  - 4.3 Grundlegende Fehlerarten
  - 4.4 Murphys Gesetz
5. Technische Rahmenbedingungen
  - 5.1 Visuelle Darstellung und räumliche Auflösung
  - 5.2 Zeitliche Auflösung
  - 5.3 Darstellung von Farbe und Helligkeit
  - 5.4 Akustische Darstellung
  - 5.5 Moores Gesetz
6. Aspekte der Interaktion mit soziotechnischen Systemen
  - 6.1 Überblick der Interaktionsstile
  - 6.2 Akzeptanz
  - 6.3 Vertrauen
  - 6.4 Sicherheit und Datenschutz
7. Trends der Mensch-Computer-Interaktion
  - 7.1 Intelligente Systeme
  - 7.2 Ubiquitous Computing
  - 7.3 Augmented Reality
  - 7.4 Multimodale Interaktion
  - 7.5 Haptik



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Heinecke, A.M. (2012): Mensch-Computer-Interaktion. Springer Verlag, Berlin Heidelberg.
- Sharp, H./Preece, J./Rogers, Y. (2019): Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. 5. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Shneiderman, B./Plaisant, C./Cohen, M./Jacobs, S./Elmqvist, N./Diakopoulos, N. (2017): Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. 6. Auflage, Pearson, Harlow.
- Stanton, N./Salmon, P.M./Rafferty, L.A./Walker, F.H./Baber, Ch./Jenkins, D.P. (2017): Human Factors Methods: A Practical Guide for Engineering and Design. 2. Auflage, CRC Press Taylor & Francis Group, Boca Raton.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Online-Vorlesung
-----------------------------------	------------------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Ja <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Klausur, 90 Minuten

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 90 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 30 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input checked="" type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input checked="" type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

## Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien

Modulcode: DLBMISGDM

Modultyp	Zugangsvoraussetzungen	Niveau	ECTS	Zeitaufwand Studierende
s. Curriculum	keine	BA	n/a	150 h

Semester	Dauer	Regulär angeboten im	Unterrichtssprache
s. Curriculum	Minimaldauer: 1 Semester	WiSe/SoSe	Deutsch

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Cornelia Hattula (Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien)

### Kurse im Modul

- Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien (DLBMISGDM01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Studienformat: Kombistudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

Studienformat: myStudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

**Lehrinhalt des Moduls**

- Das Seminar behandelt aktuelle Themen aus dem Umfeld von gesellschaftlichen Herausforderungen im Umgang mit Digitalen Medien. Dabei werden insbesondere gesellschaftliche Fragestellungen und Herausforderungen thematisiert und der Einfluss der von Digitalen Medien auf Veränderungen in sozialen Prozessen und Arbeitswelten analysiert und reflektiert. Jeder Teilnehmer muss zu einem ihm zugewiesenen Thema eine wissenschaftliche Seminararbeit erstellen.
- Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

**Qualifikationsziele des Moduls****Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- sich eigenständig in ein vorgegebenes Thema aus dem Bereich „Gesellschaft und Digitale Medien“ einzuarbeiten.
- wichtige Eigenschaften, Zusammenhänge und Erkenntnisse in Form einer Ausarbeitung zu verschriftlichen.
- die Grundsätze des wissenschaftlichen Arbeitens anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Medienwissenschaften

**Bezüge zu anderen Studiengängen der IUBH**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Design, Architektur & Bau

## Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien

Kurscode: DLBMISGDM01

Niveau	Unterrichtssprache	SWS	ECTS	Zugangsvoraussetzungen
BA	Deutsch		n/a	keine

### Beschreibung des Kurses

Im Rahmen des Seminars „Gesellschaft und Digitale Medien“ erstellen die Studierenden zu einem Fachthema eine Seminararbeit. Die Studierenden stellen so unter Beweis, dass sie in der Lage sind, sich selbständig in ein aktuelles und gesellschaftlich relevantes Thema mit direktem Bezug zum eigenen Fachgebiet einzuarbeiten und die gewonnenen Erkenntnisse strukturiert zu dokumentieren und zu präsentieren.

### Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- sich eigenständig in ein vorgegebenes Thema aus dem Bereich „Gesellschaft und Digitale Medien“ einzuarbeiten.
- wichtige Eigenschaften, Zusammenhänge und Erkenntnisse in Form einer Ausarbeitung zu verschriftlichen.
- die Grundsätze des wissenschaftlichen Arbeitens anzuwenden.

### Kursinhalt

- Das Seminar behandelt aktuelle Themen aus dem Bereich „Gesellschaft und Digitale Medien“. Dabei werden insbesondere gesellschaftliche Fragestellungen und Herausforderungen thematisiert und der Einfluss der Digitalisierung auf Veränderungen in sozialen Prozessen und Arbeitswelten analysiert und reflektiert.
- Jeder Teilnehmer muss zu einem ihm zugewiesenen Thema eine Seminararbeit erstellen.

### Literatur

#### Pflichtliteratur

#### Weiterführende Literatur

- Hunziker, A. W. (2010): Spaß am wissenschaftlichen Arbeiten. So schreiben Sie eine gute Semester-, Bachelor- oder Masterarbeit. 4. Auflage, SKV, Zürich.
- Wehrlin, U. (2010): Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Leitfaden zur Erstellung von Bachelorarbeit, Masterarbeit und Dissertation – von der Recherche bis zur Buchveröffentlichung. AVM, München.
- Sowie themenabhängige Literaturlauswahl, die jeweils aktuell im Kurs bereitgestellt wird.

**Studienformat Fernstudium**

<b>Studienform</b> Fernstudium	<b>Kursart</b> Seminar
-----------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat Kombistudium**

<b>Studienform</b> Kombistudium	<b>Kursart</b> Seminar
------------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed

**Studienformat myStudium**

<b>Studienform</b> myStudium	<b>Kursart</b> Seminar
---------------------------------	---------------------------

<b>Informationen zur Prüfung</b>	
<b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b>	<b>BOLK:</b> Nein <b>Evaluation:</b> Nein
<b>Prüfungsleistung</b>	Schriftliche Ausarbeitung: Seminararbeit

<b>Zeitaufwand Studierende</b>					
<b>Selbststudium</b> 120 h	<b>Präsenzstudium</b> 0 h	<b>Tutorium</b> 30 h	<b>Selbstüberprüfung</b> 0 h	<b>Praxisanteil</b> 0 h	<b>Gesamt</b> 150 h

<b>Lehrmethoden</b>	
<input type="checkbox"/> Learning Sprints® <input type="checkbox"/> Skript <input type="checkbox"/> Vodcast <input type="checkbox"/> Shortcast <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Musterklausur	<input type="checkbox"/> Repetitorium <input type="checkbox"/> Creative Lab <input checked="" type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden <input type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed